TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

REVISTA POKéMON™

...ertos de Nintendo Acción



REVIEW RANGER 2

Lo jugamos, comentamos y puntuamos en 6 páginas

4 PÓSTERS POKéMON

¡Decora tu habitación con Pokémon Ranger 2!





REPORTAJE

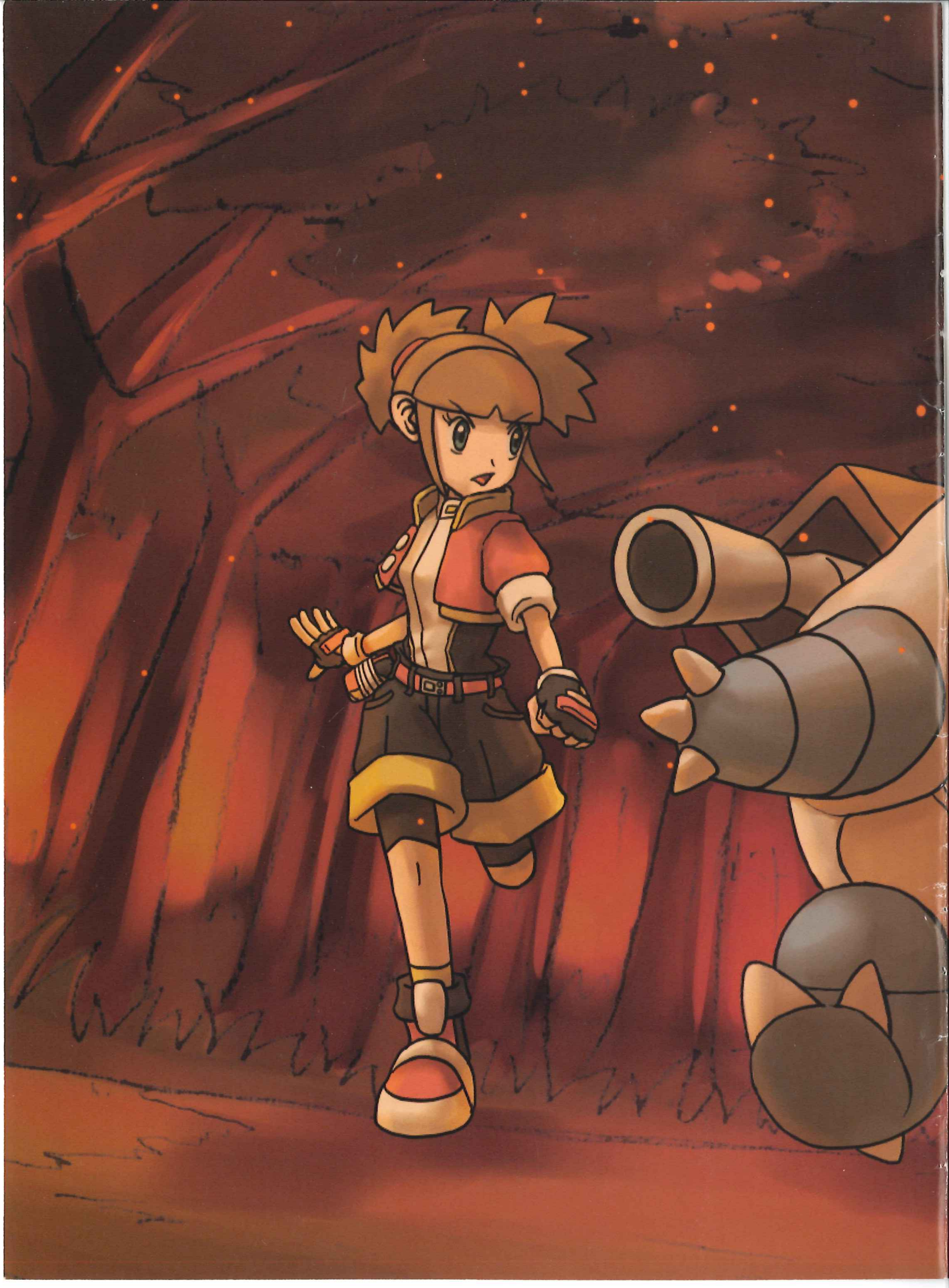
Avanzamos todos los detalles de Pokémon Platino

¡Los mejores trucos y claves!

POKéMON RANGER 2

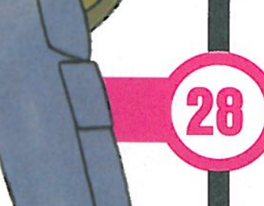
Primera Guía de juego

Suplemento de Nintendo Acción nº 194





PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Redactor Jefe), Luis Martínez •**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Javier Miranda

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

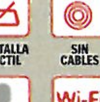
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos**: Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero**: José Aristondo •**Director Recursos Humanos**: Gerardo González •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Directora de Márketing**: Belén Fernández ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial**: José E. Colino •**Jefe de servicios comerciales**: Jessica Jaime•**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Publicidad**: Tatiana Sigüenza, Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) •Depósito Legal: M-25632-2005



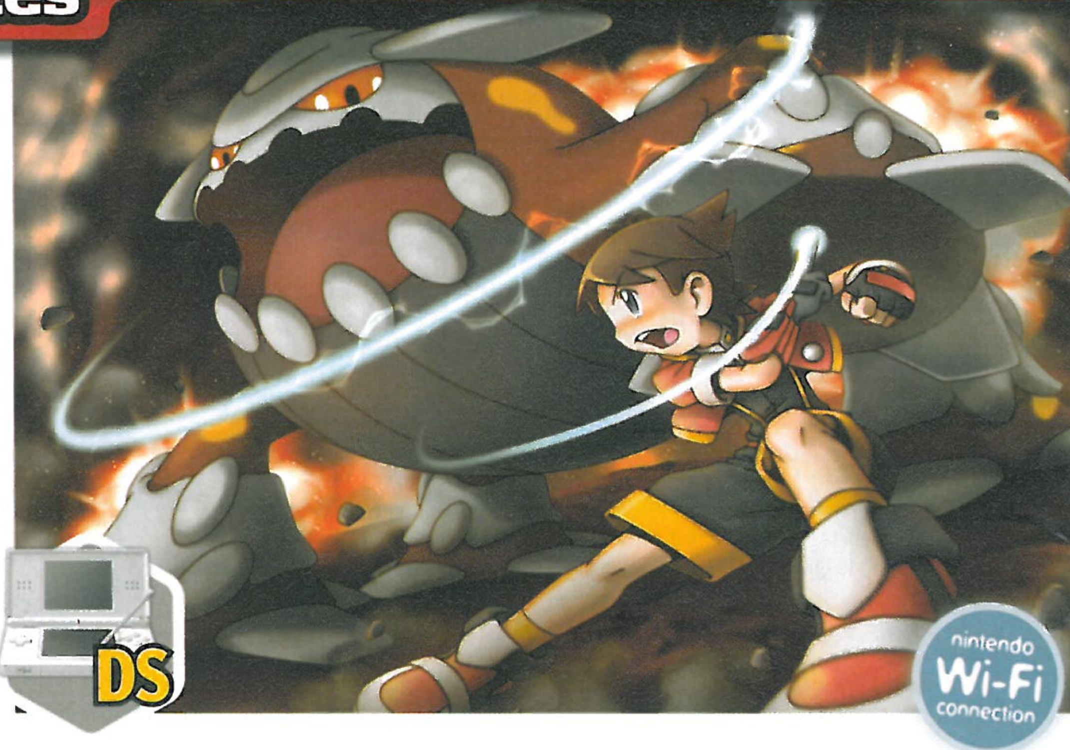
- Tipo de juego: RPG-Acción
- Compañía: Nintendo
- Jugadores: 1 Jugador
- Idioma: No tiene voces, Textos en castellano
- Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DS




PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE



¡EL MEJOR DESAFÍO POKéMON!

Pokémon Ranger Sombras de Almia

Si te gustó «Pokémon Ranger», aquí tienes una nueva ocasión para llegar a ser un verdadero Top Ranger.

Muchos jugones opinan que Nintendo ha empezado a exprimir demasiado el fenómeno Pokémon. Pero son precisamente algunos de los nuevos juegos, como «Pokémon Ranger: Sombras de Almia», los que parecen querer enviarnos a los fans un claro mensaje de que Pokémon está más vivo que nunca.

Ya la primera entrega de «Pokémon Ranger» nos sorprendió con su **nueva experiencia de juego**: reunía lo esencial de Pokémon con una mecánica de juego innovadora. Ranger tenía un sabor distinto, en que el jugador podía sentirse más involucrado con los Pokémon, con el mundo y con la naturaleza en general.

Bienvenidos a Almia

Pues bien, «Pokémon Ranger: Sombras de Almia» es más de lo mismo. Más de lo mismo, sí, en cuanto a que sigue fielmente la **innovadora idea de su predecesor.** Volveremos a disfrutar de un juego en que la PokéBall deja paso al Capturador. Deberemos hacer círculos alrededor del Pokémon para ganar su amistad, lograr que nos siga y que esté dispuesto a prestarnos sus habilidades para ayudarnos.

Pero no vamos a sentirnos en ningún "dejà vu": **hay muchas novedades** por contar. En primer lugar, nuestro personaje ya no procede de Floresta, ahora seremos un joven estudiante de la región de Almia. Su capital es Portópolis, y cuenta también con otros muchos pueblos en los lugares más dispares, desde **tórridos desiertos hasta heladas montañas**. Y allí hay una prestigiosa Escuela Ranger, donde comenzará la aventura.

En Almia hay una red de Rangers que vigilan el correcto comportamiento de los Pokémon y de la naturaleza, garantizando la seguridad de los ciudadanos. Su centro de operaciones, la **Unión Ranger**, se comunica continuamente con todos sus agentes de campo, los Rangers, avisándoles de los nuevos incidentes y misiones a realizar. Si en Floresta la profesión de Ranger era algo desorganizado, en Almia se ha convertido en toda una estructura de agentes, una cultura de Rangers. Y así lo reflejan



¡EL DATO! 260 Pokémon, 15 misiones principales, 60 secundarias y 17 posibles compañeros



Portópolis es enorme, en ella podrás encontrar multitud de recados que hacer.



Gracias a la barra con el "21" puedes saber cuánto queda para capturar al Pokémon.



Podrás llevar contigo hasta 8 Pokémon, ¡algunos de ellos exclusivos de Sinnoh!

El nuevo Ranger se ha hecho más complejo y mucho más interesante para sus fans



En cada ciudad encontrarás una Base Ranger donde recargar el Capturador y salvar.







¡Así se capturan los Pokémon!

Los primeros te resultarán fáciles, pero este enemigo final seguro que se te resiste. Aunque hacer círculos sin parar también funciona con él.

¡A hacer círculos!

«Pokémon Ranger: Sombras de Almia» conserva la forma de capturar Pokémon de su predecesor: rodear a los Pokémon dibujando círculos con el puntero. Pero no creas que va a ser todo tan fácil, hay muchas técnicas que dominar a lo largo del juego.

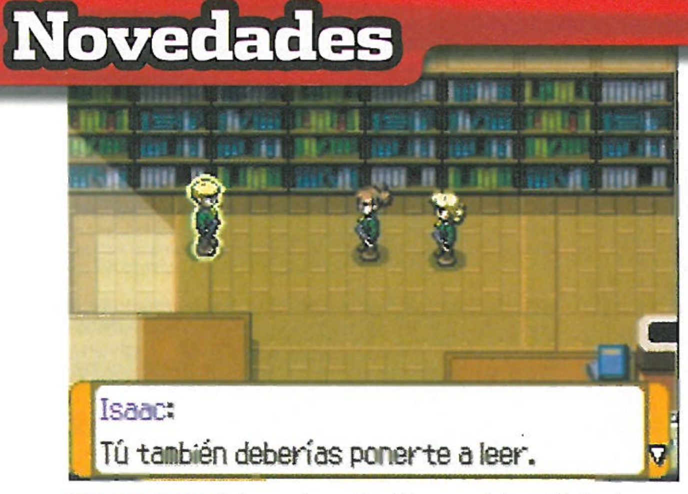




Una gran variedad de paisajes te esperan en la región de Almia.

La región de Almia cuenta con una gran ciudad llamada Portópolis, pero también con otras muchas zonas que tendrás que ir descubriendo e investigando a lo largo de la aventura. Por ejemplo, tendrás que atravesar calientes desiertos y abrasadores volcanes, pero también los fríos fondos marinos y las heladas montañas, pasando por oscuras cuevas y verdes bosques. Algunos sitios importantes de Almia son la Escuela Ranger al sur, la Unión Ranger al noroeste y esa torre grande y fea de en medio.





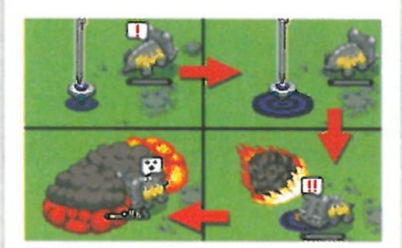
Los estudiantes de la escuela son divertidos, excepto Isaac. El chico "con 163 de CI" no va a clase pero siempre te recuerda que deberías estudiar más.



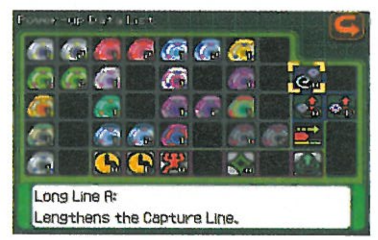
¡Todos los Pokémon andan hipnotizados! El ruido procede de esa extraña máquina... a ver cómo puedo destruirla...

Las nuevas técnicas Ranger te esperan

Este juego sigue fielmente el sistema de captura de su predecesor. Tendrás que capturar Pokémon haciendo círculos, pero no todo es tan similar. Te esperan nuevas Poké Ayudas, un indicador de energía, la posibilidad de cargar la energía del Capturador y de introducirle mejoras en sus defensas, longitud de línea, etc. El último reto, tras pasarte la historia, será capturarlos a todos, sí, pero hacerlo con un Rango S, que demuestre que has sido capaz de capturar a cada especie Pokémon a la perfección. La mecánica del juego merece toda una guía aparte, y en este número precisamente tienes una.



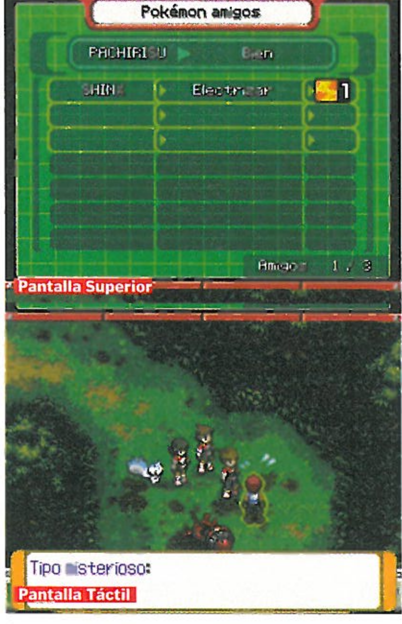
La Poké Ayuda Dragon es espectacular, pero para niveles avanzados de Ranger.



Hay hasta 47 mejoras para el Capturador, pero una de ellas ocupa más espacio.



Esta línea de captura te hará capturar más rápido, pero antes tendrás que cargarla.



El primer rehén que capturéis os dará la primera pista... nombre clave: Pocalux.



El protagonista eres tú, y estarás representado en el juego por uno de estos dos jovencitos.



Vatonage significa "reavivar una luz que ha estado inmersa en la oscuridad". Qué curioso, ¿eh?

los **dos periódicos** que circulan por la región: La Voz de Almia y El Heraldo de Vento.

Una vez que te gradúes en la Escuela Ranger, te darás cuenta de que en Almia no todo funciona tan bien. **Los Pokémon han empezado a comportarse de forma muy extraña**, y se negarán a prestarte su ayuda.

Máquinas hipnotizantes

Parece que unas extrañas máquinas están afectando su comportamiento. ¿Quién las habrá puesto en el bosque? Una misteriosa organización, llamada **Equipo Pocalux**, podría estar detrás de todo.

Menos mal que no estás solo. Otros Rangers, incluidos los afamados Top Rangers, ya están combatiendo el efecto de estas máquinas, para frustrar los planes del Equipo Pocalux y capturar a sus reclutas.

Sin embargo, los Rangers han empezado a no poder contener las acciones del malvado Sinis Trío, los lugartenientes del Equipo Pocalux. Y ahora sólo los Top Ranger podrán seguirles sus pasos. Y, de entre ellos, sólo un Ranger, capaz de usar el **Capturador Vatonage**, puede afrontar la gran oscuridad que empieza a caer sobre los alegres bosques de Almia.

¿La misma mecánica de juego?

Los jugadores del primer «Pokémon Ranger» se preguntarán si la forma de jugar a «Sombras de Almia» es idéntica a la de su predecesor. Quienes hayan jugado al primer Pokémon Ranger encontrarán el comienzo del juego un tanto lento y repetitivo. Sí, ya sabemos que la cosa va de hacer círculos alrededor de los Pokémon. Pero esta segunda entrega ha conseguido que **la forma de jugar sea diferente, más compleja**, pero más entretenida.

Para empezar, ahora las capturas recibirán un Rango, que dependerán de lo bien que hayas realizado la captura, especialmente de cuántos bonus hayas conseguido, y luego se anotan en el Directorio, la PokéDex del juego.



Captura rápida

Ptos. Exp.

El Rango te indicará cómo has capturado al Pokémon, si eres rápido te darán un bonus.



En la Escuela Ranger aprendes las cosas más básicas para ser un gran Ranger.



El Directorio es la PokéDex del juego, imás de 260 especies de Pokémon te esperan.





La Poké Ayuda Fuego quema y también cansa al Pokémon, más fácil de atrapar.

¡Calidad y variedad!

¡Mira cuántos movimientos de campo y Poké Ayudas tenemos a nuestra disposición! Siempre es bueno contar con alguna forma de moverse rápido, como el vuelo o el teletransporte, y reservar el resto del espacio para movimientos que destruyan obstáculos.







¡Los Ranger todoterreno!

Durante la extensa aventura en la región de Almia atravesarás mares, escalarás montañas, remontarás ríos, sortearás volcanes... Pero, eso sí, siempre necesitarás la ayuda de algún Pokémon de tu equipo para poder hacerlo.

La habilidad más importante es Recargar. Si te olvidas de ella...

Debes procurar tener la energía del Capturador siempre lo más llena posible, y para ello te puedes servir de los muchos Pokémon que, como Pichu o Magnemite, tienen la habilidad Recargar. Siempre deberás tener al menos un Pokémon con esta habilidad en el equipo, por si acaso, pero no te preocupes si lo usas, porque se encuentran fácilmente por toda Almia. Además, conforme vayas avanzando en la aventura, los Pokémon que te permiten recargar la energía del Capturador tendrán cada vez más poder.





¡El Bosque Vento se quema! Blastoise te ayudará a detener esta catástrofe para el medio ambiente provocando una gran tormenta que apagará el fuego.



Como Ranger, los habitantes de Almia no pararán de pedirte Recados... pero al menos te darán una recompensa cada vez que completes alguno de ellos.

¡Sorpresas en Diamante y Perla!

Cuando te pases estas misiones, y si cuentas con un juego de Pokémon Edición Diamante o Perla, y otra Nintendo DS para establecer una conexión con este Ranger, podrás descargarte una pequeña sorpresa en ellos. Así es, podrás obtener un Huevo de Manaphy si superas la primera misión, del cual nacerá el legendario Manaphy. Como premio por rescatar a Riolu recibirás al propio Riolu, pero con el exclusivo Esfera Aural. Y tras superar la misión de Darkrai recibirás al misterioso Darkrai, al nivel 50 y con unos poderosos ataques. Pero antes de nada debes descargarte las misiones, es muy sencillo hacerlo.



En el menú de inicio, selecciona Red Ranger para conectarte a internet.



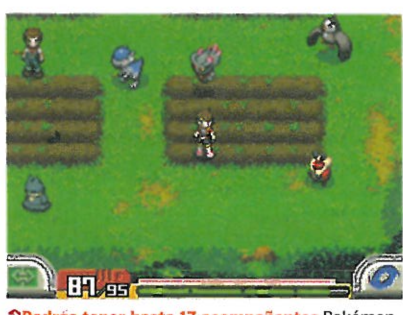
Elige "buscar nuevas misiones". Antes deberás haber configurado la conexión Wi-Fi.



Elige cuál descargar de entre las misiones disponibles.



Esta recompensa es una mejora para tu Capturador como, por ejemplo, alargar la línea.



Podrás tener hasta 17 acompañantes Pokémon contigo que te seguirán vayas donde vayas. ¡Bien!



Pito, pito, gorgorito... ¿a que no adivinas cuál de estos tres Pokémon es mi fiel acompañante?

Estos bonus animarán a realizar mejores capturas: en una línea, muy rápidas, sin recibir daño, cargando la línea de captura, etc. Ahora no basta con capturar al Pokémon, hay que **capturarlo con estilo**.

Ahora **los Pokémon cuentan con un indicador de amistad**, que se irá llenando según hagas círculos a su alrededor, y se vaciará si dejas pasar mucho rato. También se llenará utilizando Poké Ayudas, es decir, las habilidades de los Pokémon que ya hayas capturado. Hay más tipos, como Dragón o Normal, y algunas de las anteriores han cambiado de efecto. Incluso las hay que pueden provocar cansancio o lentitud en los Pokémon.

Por último, también han cambiado los **movimientos de campo**. Ya en «Pokémon Ranger» utilizabas la ayuda de los Pokémon para derribar todo tipo de obstáculos. La principal mejora consiste en los movimientos de campo que... no derriban obstáculos. Estos movimientos te permitirán ir más rápido sobre un Doduo, volar a ciudades sobre un Staraptor o hacer surf sobre un Empoleon, por ejemplo.

En definitiva, no sólo la captura se ha hecho más interesante y compleja, sino que los **puzzles que tendrás que resolver en Almia serán más variados.** Es por todo esto, y lo que habéis leído, que nuestra conclusión no puede ser más positiva. Un gran Pokémon está de nuevo en DS.





➲**Parece que Floresta** se encuentra cerca de Almia, porque el diario cubre ambas regiones.

➲**Darkrai y su Poder Oscuro** serán tus aliados en la batalla contra Pocalux.

En «Ranger 2» ya no basta con capturar a los Pokémon, debes hacerlo con estilo

Investigación estilo Ranger

El sistema de control del juego es exactamente igual que en el primer título, es decir, que no tienes porqué soltar el puntero para nada, estés capturando o pululando por cualquier lugar de Almia. Además, la pantalla superior muestra el mapa de la zona actual.



ESTÁS AQUÍ. El mapa de la pantalla superior muestra la habitación en la que estés y los objetos reseñables, como máquinas de guardado.



TE MUEVES usando la cruceta o el puntero y, pulsando en los personajes u objetos, hablas e interactúas con ellos.

¡Rescata al Riolu secuestrado!

Un pobre Riolu se ha subido al tejado de la Escuela Ranger y no puede volver a bajar. En el momento en el que parece que todo se va a arreglar, entran en escena dos miembros del equipo Pocalux. Te "achuchan" dos Tangrowth para entretenerte y mientras... ¡se llevan a Riolu! Por supuesto, debes perseguirles para intentar rescatarlo. Si lo consigues, verás que ya conoce Esfera Aural.



➲**En la primera misión** un Happiny travieso que va comiendo bayas que encuentra en el suelo, termina por llevarte a la playa, donde encuentras... ¡un Huevo de Manaphy! ¡Menudo hallazgo!

Las Puntuaciones

Valoraciones

➲Gráficos ★★★☆
Este es el Pokémon con mejores gráficos para Nintendo DS. Aún así, no ha habido cambio de estilo.

➲Diversión ★★★☆
Las novedades jugables hacen que el desarrollo e incluso las capturas sean un poco más variados.

➲Multijugador ★★☆☆
La descarga de misiones es bienvenida, pero se echa en falta claramente un modo multi online.

➲Duración ★★★☆
Ofrece 17 misiones, 60 recados, misiones descargables y más de 260 Pokémon. Muy duradero.

Lo mejor y lo peor

Las mejoras respecto al primer Ranger. La nueva historia. La descarga de misiones.

Le falta un modo multijugador online para hacerlo más duradero.

Nuestra Opinión

Una perspectiva nueva y fresca para Ranger.

Hayas jugado o no al primer Ranger, este juego trae una nueva historia y tantas innovaciones que, en cualquier caso, vas a disfrutarlo. Es sencillo de jugar, pero va un paso más allá. Un muy digno sucesor del Ranger original.

Te gustará...

Más que...	Menos que...
Pokémon Ranger	Perla y Diamante

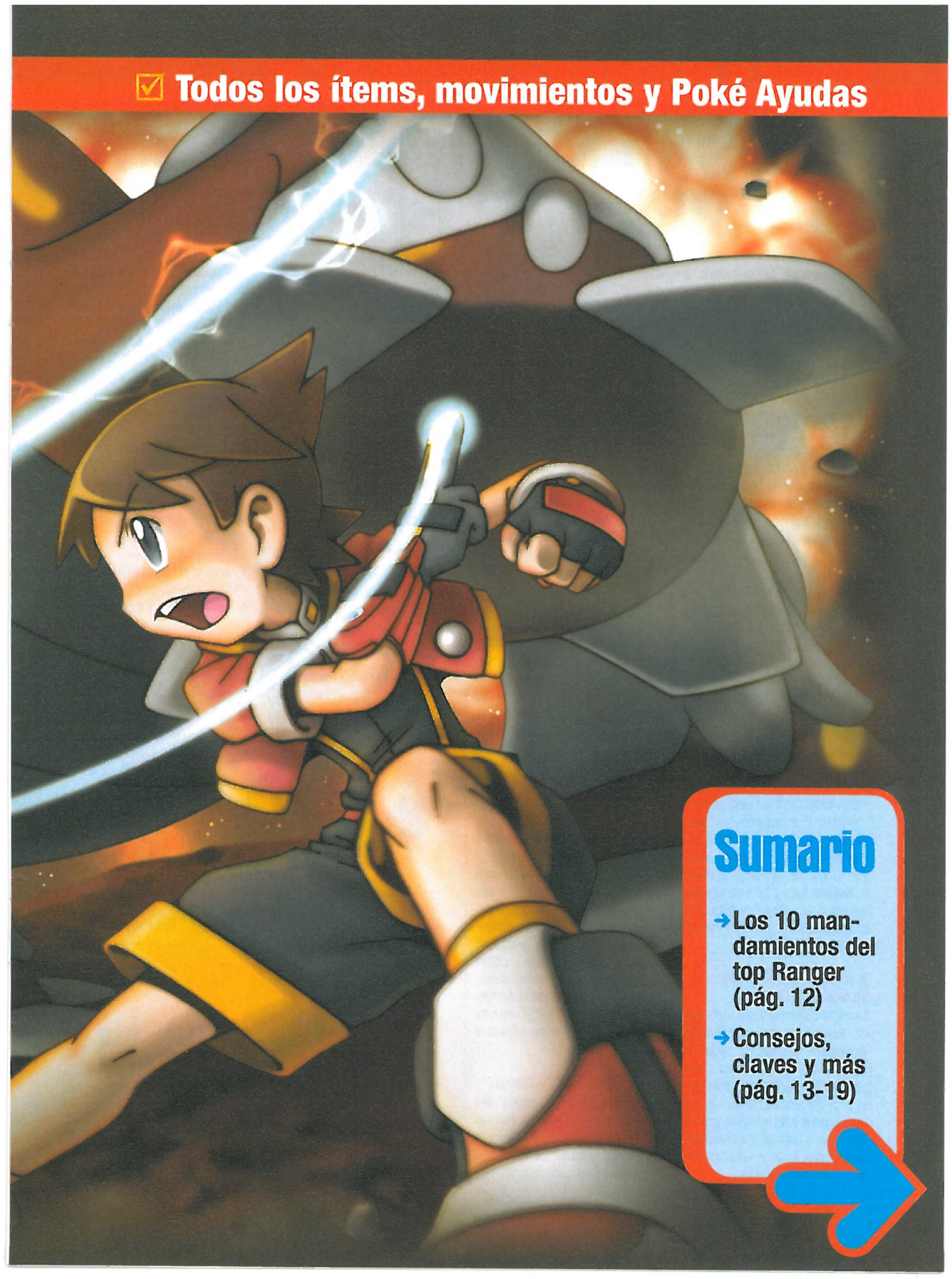
Puntuación Final



Guía de maestros

POKéMON RANGER SOMBRAS DE ALMIA

Por fin tienes el juego en tus manos, tras tantas semanas de espera. Lo abres, las instrucciones... ya las lees otro día, lo metes en tu DS, y un brillo ilumina tus ojos pensando en las horas tan agradables que vas a pasar con este juego. ¡Comenzamos con Pokémon Ranger: Sombras de Almia!



☑ Todos los ítems, movimientos y Poké Ayudas
Sumario
→ Los 10 mandamientos del top Ranger (pág. 12)
→ Consejos, claves y más (pág. 13-19)

LOS 10 MANDAMIENTOS DEL TOP RANGER

Para empezar, te invitamos a memorizar las 10 máximas que debes seguir para convertirte en todo un Top Ranger. Sigue estas reglas y tendrás dominado el juego antes de lo que imaginas.

1. VELOCIDAD Y CONTROL:
Para que tus capturas reciban un Rango S, has de ser muy rápido con el Capturador, nada de dormirse en los laureles. Pero si vas demasiado rápido perderás el control de lo que hacen los Pokémon. Así que, ante la duda, debes estar muy atento y preparado para levantar el Capturador cuando creas que el Pokémon te va atacar. Si no lo haces, la captura se detendrá igualmente, pero además recibirás daño.

2. INTENTA CONSEGUIR SIEMPRE UN RANGO S:
Aunque sea complicado y lo veas difícil, retrasa siempre, hasta el último momento, la elevación del puntero. No debes perder el bonus de una sola línea de captura. De nuevo, la velocidad es la clave, pero también permanecer indemne. Practica con los Pichu salvajes: trata de hacerles las redadas lo más rápido posible antes de su Impactrueno. A niveles bajos te encontrarás haciendo la última redada tras su ataque, pero antes de que el rayo te alcance.

3. HAZTE CON UN BUEN KIT DE SUPERVIVENCIA:
Siempre deberías tener al menos un Pokémon con la habilidad Recarga a tu lado, o varios si crees estar en una zona complicada. Más adelante verás que es muy necesario contar con un Doduo para ir muy rápido por los caminos, e incluso un Staraptor para poder volar a otras ciudades instantáneamente.

4. EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO... Y EL ÉXITO:
Los Pokémon que te acompañen en la aventura deben ser siempre variados. Cuando tengas que descartar algún Pokémon, elige siempre al Pokémon cuya habilidad tengas repetida, y al que la tenga en menor nivel. Hazlo así, porque nunca sabrás cuándo va a aparecer un obstáculo en el camino, y así te evitarás tener que retroceder.

5. USA LAS POKé AYUDAS EN EL MOMENTO ADECUADO:
Para los Pokémon de bajo nivel no es necesario utilizar estas valiosas ayudas; resérvalas para los jefes finales o los Pokémon de mayor nivel de dificultad. Eso no quiere decir que no puedas usar las ayudas con Pokémon más fáciles. Por ejemplo, cuando hayas agotado el límite de Pokémon es más eficiente usar ayuda y capturar al Pokémon, que capturarlo sin ayuda y luego tener que liberarlo.

6. LA POKé AYUDA DE TU ACOMPAÑANTE ES VITAL:
Debes siempre procurar tener a tu acompañante con el indicador de amistad lleno, listo para prestarte su ayuda cuando sea necesario. Cuando la uses en una captura complicada, procura hacerlo al principio, para que se recargue más tarde y poder usarla al final. Además, cuando tengas varios acompañantes disponibles en la Granja, intenta elegir el que mejor se adapte a la situación.

7. SÉ UN BUEN RECADERO:
Para conseguir a todos los acompañantes y poder mejorar tu Capturador, deberás estarte atento al listado de Recados disponibles en cada momento, y procurar cumplir todos ellos. Así siempre tendrás tu Capturador en la máxima potencia posible.

8. CARGA LA LÍNEA DE CAPTURA:
Una vez recibas los potenciadores, será imprescindible que cargues la línea de captura hasta que coja un color arcoiris. De esta manera, el Capturador rellenará la barra de energía del Pokémon mucho más rápido, permitiéndote lograr un Rango S con mayor facilidad.

9. DESCARGA LAS MISIONES WI-FI:
Desde la salida del juego hasta el 14 de febrero de 2009, si tienes acceso a la Conexión CWF de Nintendo, puedes descargarte dos misiones especiales. Al superarlas podrás descargar en tu juego Pokémon Edición Diamante o Perla un Huevo de Manaphy y un Riolu con Esfera Aural respectivamente. No lo dejes "para luego" y descárgalas antes que se acabe el plazo, aunque la misión de Riolu sólo sea accesible al pasarse el juego. Además, deberías estar atento a la CWF por si aparecen nuevas misiones especiales.

10. DISFRUTA:
Tú eres el protagonista del juego. Parece obvio, pero siempre es buen recodarlo. ¡Diviértete!



CONSEJOS, CLAVES Y MÁS

Como en Nintendo Acción sabemos que algunos todavía estáis esperando a comprarlo, y que otros tenéis unos minutos – segundos – para descansar del juego, hemos decidido presentarte una guía con lo que debes saber para empezar a jugar esta aventura. Muchas de estas cosas os sonarán, no en vano la mecánica del juego se basa en la de su predecesor, el primer Pokémon Ranger. Pero tanto para quienes no disfrutaran en su momento de aquel juego, como para los ya veteranos Rangers, esta guía resulta la mar de útil.

TU PRIMERA CAPTURA

Lo primero que has de elegir nada más empezar es si quieres que tu personaje sea chico o chica… y sin más palabras, te dejarán un Pikachu en la pantalla táctil, y ahí te las arregles. Tú coges tu puntero y haces lo que con otros juegos: tocar. Verás que al presionar la pantalla se dibuja un punto. Se trata del Disco Capturador. Según mueves el puntero, aparece una línea de color claro: la línea de captura.

¡Plof! El Pikachu te ha soltado un Impactrueno en toda tu línea de ataque y la barra de estado de abajo ha perdido uno de sus 10 puntos de salud. (1) ¡Lentorro! Pero tú vuelve a probar. Esta vez presta más atención a lo que hace el Pikachu, e intenta no tocarle. ¿Y si pudiera darle una vuelta como venganza? Tras evitar uno de sus Placajes, por fin logras darle una vuelta… ¡la línea ha desaparecido! Pero en esta ocasión un +10 ha aparecido al lado del Pikachu, y su barra de amistad se ha llenado ligeramente. Quizá si logras rellenar esa barra completamente logres hacerte con el travieso Pikachu… pero date prisa, o la barra de amistad empezará a vaciarse poco a poco (2).





Atrapar al Pikachu es muy difícil. La única forma de hacerlo es rodeándolo con el disco capturador y, aún así, puede costarte varios intentos conseguirlo.

¡Y ya está! Así de simple es la mecánica de Pokémon Ranger. Pero no todo puede ser tan sencillo… nada más acabar tu tarea aparece la Srta. Abril, para comunicarte que has sido admitido en la Escuela Ranger. Y si hay toda una escuela dedicada a ser Ranger…

LECCIONES DE RANGER: Los movimientos de campo

La Srta. Abril se encargará de darte las primeras explicaciones. Entre otras cosas, te mostrará el Menú de Usuario, donde puedes comprobar el estado del Capturador, y te dirá que sólo puedes llevar contigo hasta 3 Pokémon. Esto implica que, si capturas alguno más, deberás liberar a uno de los que ya tenías. Tus compañeros de clase también te informarán de que para guardar la partida debes usar uno de esos ordenadores que vuelan, y pronto la amable Ritmi te mostrará la Máquina de Recarga, esencial para recargar la energía de tu Capturador. Sí, esa que te ha hecho perder el Pikachu a quien, por cierto, has perdido de vista. Deberás asimilar muchas otras explicaciones antes de poder llegar a ser un afamado Top Ranger (1).



Tipos de obstáculo

Hay un total de 8 tipos de obstáculo diferentes, en función del movimiento que requieren:

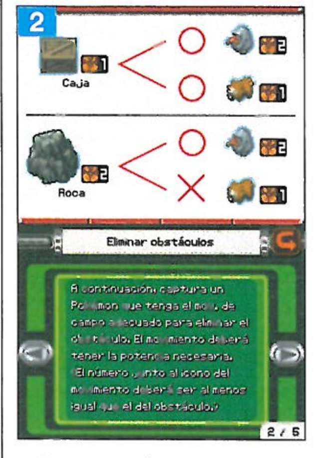
Destruir: Te permite reducir a la nada obstáculos contundentes, como pueden ser cajas y grandes rocas.
Quemar: Te permite eliminar obstáculos que sean fáciles de quemar o derretir, como montones de hojas o grandes bloques de hielo.
Placaje: Ante la duda, un buen empujón puede sacarte de apuros. El placaje sirve para agitar algunos árboles, sacar de la tierra a ciertos Pokémon planta o mover grandes bloques de piedra.
Tajo: Si ves algún obstáculo de madera, como un gran tronco, una valla o una liana, la mejor idea será soltar un tajo.
Mojar: En cuanto veas algo quemándose, como troncos y árboles, o encuentres rocas en el suelo, prueba a echar un poco de agua.
Electrificar: Los obstáculos más avanzados tecnológicamente requieren de una buena descarga eléctrica para provocarles un cortocircuito.
Poder Psi: La única manera de abrir esas misteriosas puertas será utilizar los poderes psíquicos de algún Pokémon.
Excavar: Si parece que estás en un lugar sin salida, busca un montón de arena donde poder excavar. Un túnel podría abrirte el camino.

Movimientos de zona

Hay un total de 14 movimientos de zona que puedes utilizar durante el juego:

Agilidad: Este movimiento lo tienen los Doduo y te permite avanzar mucho más rápido por los caminos de Almia. Sin embargo, no podrás entrar en edificios o cuevas y el Doduo seguirá ocupando un espacio en el equipo. Una buena forma de no perder al Doduo en tus viajes es usar el movimiento Vuelo de Staraptor, con el que desmontarás al Doduo sin perderlo. Los Doduo se encontrarán accesibles en todo Almia sólamente desde el momento en que ya eres capaz de usar el movimiento. Ten en cuenta que puedes hacerlo sin indicador de zona.
Vuelo: Este movimiento lo tienen los Staraptor, y te permite volar directamente a las ciudades de Almia en las que ya hayas estado sin peder tiempo. Los Staraptor también estarán accesibles por toda Almia una vez puedas usarlos. También se trata de un movimiento en que no es necesario el indicador de zona.
Teletransporte: Hasta seis Pokémon tienen este movimiento. Te permite huir de las cuevas y volver a su entrada en un instante. Se trata de Alakazam, Mr. Mime, Jynx, Espeon, Kirlia y Chingling. Tampoco necesitas indicador.
Navegar Agua: Este movimiento te permite surcar los ríos y los mares. Hay dos niveles para esta habilidad. El primer nivel lo tiene Floatzel y te permite montarte sobre él y navegar. El segundo nivel lo tiene Empoleon, que permite navegar con él y romper bloques de hielo si coges velocidad. Estas zonas son los muelles de ríos y mares.
Nadar: Cuando estés buceando en aguas profundas, es posible que te encuentres con unos Mantine. Su movimiento te permite atravesar esas zonas y aprovechar las corrientes submarinas. La zona es una especie de escalón antes del agua muy profunda.
Navegar Lava: En el gran volcán de Almia en vez de agua hay lava. Puedes contar con los Torkoal, que te permiten atravesar los ríos de lava sin quemarte. Las zonas son una rampa hacia la lava.
Flotar: También en el volcán verás muchos surtidores de vapor caliente. Como buen globo, los Drifloon de la zona te permitirán cruzar los ríos de lava fácilmente agarrándote a ellos y aprovechando el vapor.
Elevar: Drifblim, la evolución de Drifloon, cumple una función similar, pero lo encontrarás más bien en oscuras cuevas. Éste te permite elevarte a través de agujeros en las cuevas para acceder al piso superior. Las zonas son lugares muy iluminados en el suelo.
Destello: En lugares oscuros, será Electabuzz quien te podrá ayudar, provocando un destello que iluminará el cuarto el tiempo necesario para usar el movimiento de otro Pokémon y seguir tu camino. Las zonas son cuartos oscuros en donde no ves nada.
Despejar: En otras zonas hay una densa niebla, a veces tóxica, que cubrirá todo el camino. Para despejarla puede ayudarnos Skarmory con sus enormes alas.
Apestar: En ciertos momentos del juego deberás hacer frente a todo un batallón de secuaces del Equipo Pocalux. Como a base de circulitos no vas a avanzar nada, lo mejor es ahuyentarlos, para lo que tenemos a Skuntank, que con su olor a mofeta apestará toda la zona. Busca la zona en cada caso, ya que no hay un lugar exacto.
Danza Lluvia: Con el nuevo Blastoise 2000 podrás provocar la lluvia cómo y cuando le apetezca. Será útil, por ejemplo, para apagar fuegos.
Torm. Arena: Una cueva con forma de Hippopotas tiene una misteriosa clave en su entrada. Parece que sólo la habilidad de Hippowdon puede servirnos en este caso. Usa su habilidad en la puerta. Reconocerás la zona en cuestión.
Poder Oscuro: Esta habilidad te permite sumergir todo en tinieblas.

En primer lugar, debes aprender a eliminar obstáculos. Para ello debes capturar al Pokémon con el movimiento de campo adecuado. Cada obstáculo es eliminado por un tipo de habilidad diferente, ¡no pretenderás eliminar una gran roca con una carga eléctrica! Es más, los obstáculos pueden ser más o menos resistentes, por lo que necesitarás a un Pokémon con un mayor nivel de habilidad para eliminarlos (2). Hay hasta 5 niveles.



Estos obstáculos te obligarán a planificar muy bien qué Pokémon llevas en tu equipo (3), especialmente cuando te permitan llevar contigo 7 Pokémon a la vez y debas equilibrarlo todo. Lo mejor que puedes hacer para saber cómo eliminar un obstáculo es tocarlo con el puntero y ver su descripción, así no perderás tiempo inútilmente.

La Srta. Mina será quien se encargue de mostrarte cómo eliminar un obstáculo. Es tan sencillo como tocar al Pokémon con la habilidad adecuada, que debería estar siguiéndote desde que le capturaste, aunque sigues sin saber dónde andará tu Pikachu, y arrastrar el puntero hasta tocar el obstáculo a eliminar. Una animación te mostrará al Pokémon ejecutando la acción y despidiéndose de ti. Luego podrás seguir tu camino con un problema menos.

La Srta. Mina se olvida de enseñarte a usar otros movimientos de campo, que son los movimientos más raros de encontrar – usualmente los tienen una sola especie –, y que te permitirán hacer otras muchas cosas como montarte en los Pokémon para ir a gran veloci-

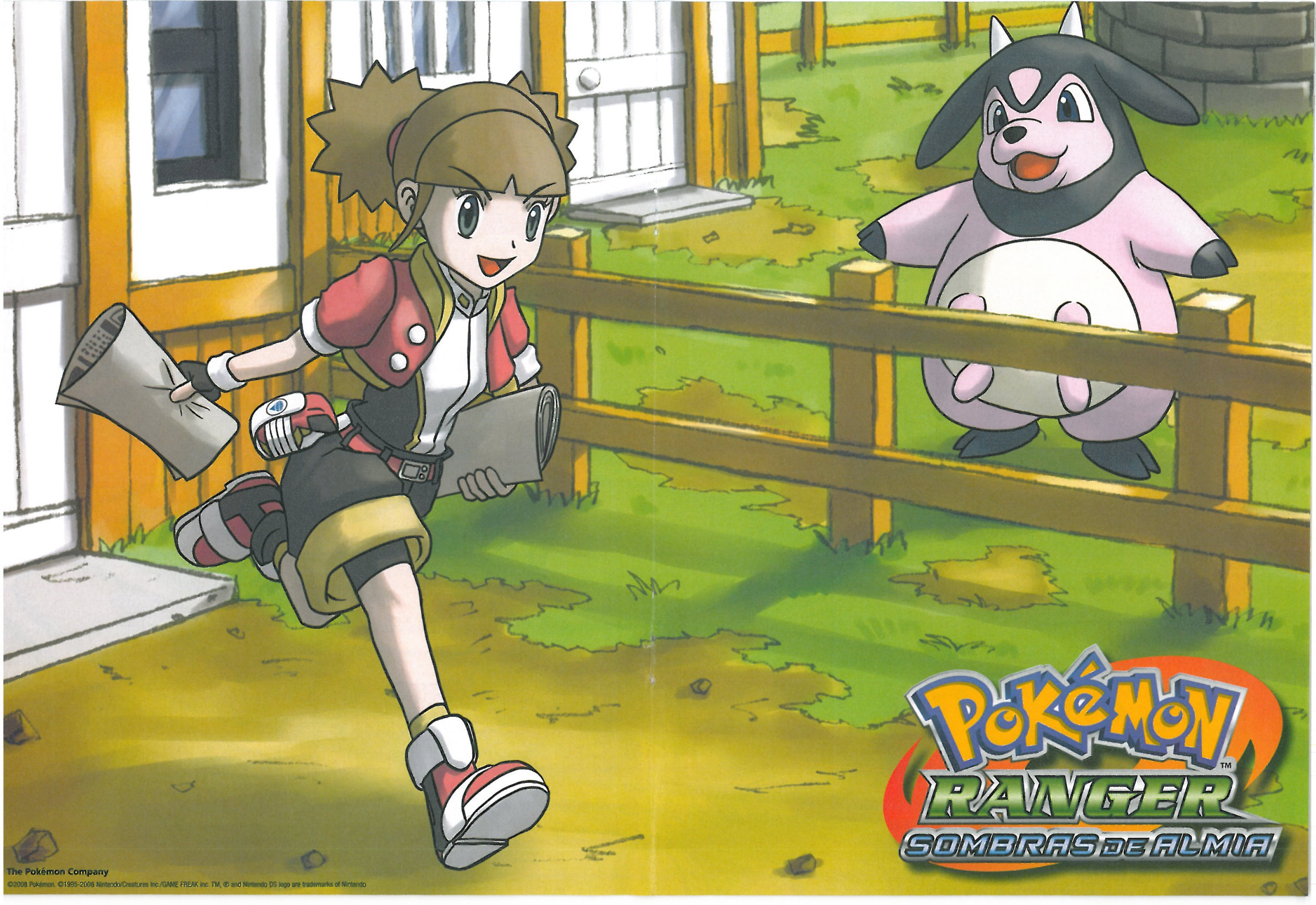


dad (4), volar a las ciudades que hayas visitado, flotar aprovechando los vapores volcánicos, navegar por la lava y por el agua, provocar lluvia, disipar la nieblas, o incluso teletranspor-



El límite de Pokémon es de tres. Si tienes el cupo cubierto y encuentras otro interesante, tendrás que soltar uno. Aquí tenemos a Budew "repe", así que...


POKÉMON™
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA


POKéMON™
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA


Pokémon™
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA


POKéMON™
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA
The Pokémon Company

Bonus

Son varios los bonus que puedes lograr en general:

Captura rápida: Cuanto más rápida sea la captura, más probable es que logres este bonus. En general basta con tardar menos de 15 segundos en capturarlo. Según el Pokémon sea más o menos complicado de capturar, te darán un límite de tiempo proporcional.
Captura sónica: Este bonus lo lograrás con capturas aún más rápidas.
Captura en una línea: Para lograr este bonus no debes separar el puntero de la pantalla ni una sola vez. Es decir, debes hacer una sola línea de captura.
Indemne: Este bonus se logra si el Pokémon capturado no te ha logrado hacer daño. Tiene un contador que aumentará hasta tres según vayas superando capturas sin recibir daño, lo que te servirá para recibir aún más experiencia.
10 capturas: Lo obtienes, como su propio nombre indica, cada vez que consigues 10 capturas.
50 círculos: ¿Has tenido una captura larga? ¿Te duele la muñeca de tanto dar vueltas? Al menos conseguirás un bonus para compensar.
Captura múltiple: Lo obtendrás cada vez que consigas capturar a varios Pokémon a la vez.
Gran captura: Los enemigos finales son complicados y capturarlos rápido es casi imposible. No obstante, obtienes este bonus.
Captura carga 1: Lo consigues si capturas al Pokémon con la línea de captura cargada una vez.
Captura carga 2: Lo mismo, pero cargando la línea de captura dos veces. Aunque la carga facilite la captura, también es difícil cargar la línea para capturar con ella.
Otros bonus: Hay otros bonus posibles, es cosa tuya descubrirlos...

tarte al último pueblo en que hayas estado.

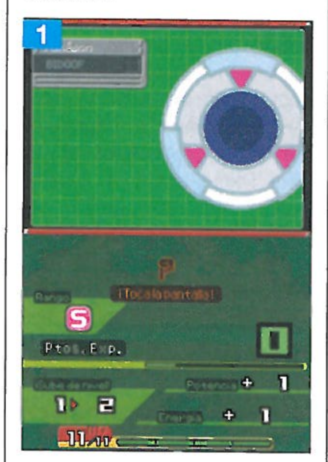
En general, se denominan movimientos de zona porque el momento adecuado de usarlos es estando en una zona en concreto. Por ejemplo si quieres navegar por un río, deberás estar en un muelle. Sabrás cuándo puedes usar uno de estos movimientos porque a tu personaje le aparecerá un signo de interrogación encima de la cabeza. Entonces debes tocar al Pokémon adecuado y usar su habilidad.

Por ello, además de prever los obstáculos que debes eliminar, deberás tener a mano un Doduo para ir más rápido o un Staraptor para salir volando. Por no mencionar el movimiento de recarga, que tienen muchas especies Pokémon (como tu Pikachu rebelde), y que te permitirá recuperar la energía de tu Capturador. Esto será más o menos efectivo según la potencia del Pokémon en cuestión.

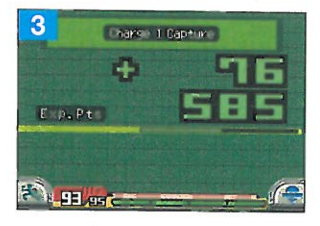
RANGOS DE CAPTURA

Tras la lección de la Srta. Mina, deberás capturar a una bandada de Bidoof salvajes que andan corriendo por el patio. Tras capturar al primero (1), verás que te dan unos puntos. La cantidad de puntos que te dan depende, en gran medida, del Pokémon capturado, pero una parte del premio depende de cómo lo hayas hecho.

Estos puntos marcarán también la experiencia de tu Capturador. De esta forma, cuando logres suficiente experiencia, el Capturador subirá de nivel y, con ello, se verá incrementada su Potencia y Energía. Es decir, que el Capturador será capaz de capturar Pokémon en menos vueltas (cada vuelta llena un poco más la barra de amistad), y tendrá algo más de energía, esencial para no caer debilitado.



Por eso siempre debemos tratar de lograr un Rango S en nuestras capturas (2). Así nos asegurarnos de obtener siempre la máxima experiencia tras cada una (3). Ten en cuenta que sólo obtendremos dicho rango si logramos al menos 3 bonuses en la batalla y, aún así, hay que ser más rápido que lo que exige el bonus captura rápida. El Rango A nos los darán con dos bonuses, un Rango B con sólo uno, y un Rango C con ninguno.



El mejor rango de captura que hayas logrado para una especie de Pokémon se guardará en el Directorio, que no es otra cosa que el equivalente a la PokéDex de los juegos de la saga principal, y que nos muestra informa-



En el Directorio ha quedado registrado que capturamos a Bidoof con Rango S. Cuantas más capturas sobresalientes consigas... ¡más presumirás después!



ción sobre el Pokémon, como su Grupo (o tipo), su Poké Ayuda de captura, su movimiento de campo, su forma de atacar y su ubicación en Almia.

LAS ESTRATEGIAS DE CAPTURA: Las Poké Ayudas

Dentro de no mucho deberás enfrentarte a Pokémon más poderosos, que te atacarán con fuego, con agua, con viento, y hasta con poderes psíquicos. Está claro que en estos combates no te va a bastar con ser rápido haciendo círculos con el





Capturador. Será el momento de comenzar a poner en práctica una estrategia.

La primera técnica que aprenderás a utilizar es el uso de Poké Ayudas (1), aunque deberás esperar a graduarte en la Escuela Ranger. Los Pokémon cuya amistad has logrado y que te acompañan no sólo se pueden utilizar para aprovechar sus habilidades de campo, también se pueden usar en medio de una captura para otorgarle propiedades especiales a tu Capturador (2). Estas propiedades se llaman Poké Ayudas, y deberás pensar muy bien contra qué Pokémon las usas. Por ejemplo, cuidar que tu línea de captura esté en llamas puede venir muy bien contra Pokémon de tipo Planta como Turtwig, pero no es una buena idea usarlo contra Pokémon de tipo Agua como Finneon.

Hay 18 tipos de Poké Ayudas. Todas ellas tendrán una duración limitada, que será mayor cuanto más alto sea el nivel de habilidad del Pokémon que te brinda su ayuda. Al estar en plena captura, pulsa el botón inferior derecho de la pantalla para elegirlas.

Recibe la ayuda de tu acompañante Pokémon

Tras unas semanas de clase, tendrás un día de prácticas en la Base Ranger. Allí verás que todos los Ranger cuentan con





su propio acompañante: un Pokémon que les sigue a todas partes. Un chico os interrumpirá la comida y os avisará de que los Pokémon de la playa están armando mucho jaleo... una vez allí deberás enfrentarte a Starly, Pachirisu o Munchlax (3). Verás que puedes elegir, pero debes elegir bien, pues el Pokémon que captures será tu primer acompañante...

El acompañante Pokémon (4) siempre estará a tu lado una vez te gradues de la Escuela Ranger.

Poké Ayudas

Carga: Esta ayuda funciona igual que el movimiento de campo: recupera energía de tu Capturador. Tenla siempre a mano por si tienes apuros.
Normal: Esta ayuda incrementa un poco la potencia del Capturador llenando la barra de amistad un poco más rápido.
Lucha: Esta ayuda duplicará la potencia del Capturador, es decir, la barra de amistad del Pokémon se llenará el doble de rápido. Es una de las mejores ayudas.
Volador: El Capturador empezará a generar remolinos cada vez mayores conforme vayas trazando círculos alrededor del Pokémon. Los remolinos rellenan la barra de amistad de dicho Pokémon.
Veneno: Mantén quieto el Capturador para generar un charco venenoso. Cuando tenga el tamaño deseado, lánzaselo al Pokémon para llenar su barra de amistad y hacerle más lento.
Tierra: El Capturador provocará terremotos al trazar líneas de captura que rellenarán la barra de amistad de todos los Pokémon presentes, impidiéndoles atacar un tiempo.
Roca: Al pulsar la pantalla con el puntero saldrán unas rocas del Capturador que podrás lanzar al Pokémon para llenar su barra de amistad.
Bicho: Al presionar la pantalla caerá un montón de baba de bicho en la pantalla que podrás estirar con el puntero. Así podrás darle al Pokémon en el otro lado, que se volverá algo más lento. Realmente útil.
Fantasma: Si haces círculos con el Capturador sin rodear a ningún Pokémon, dentro del círculo aparecerá una sombra siniestra que podrá rellenar la barra de amistad del Pokémon. Es entretenido ver esos fantasmillas danzando por la pantalla.
Acero: Según vayas haciendo círculos con el Capturador, una bola metálica empezará a crecer. Cuando sea grande, se la puedes lanzar al Pokémon para rellenar su barra de amistad e impedirle que se mueva un rato.
Fuego: Cuando rodees al Pokémon con el Capturador, éste quedará en llamas que rellenarán su barra de amistad y harán que ataque con menor frecuencia un tiempo.
Agua: Funciona igual que la Poké Ayuda de tipo Veneno pero con burbujas.
Planta: Al hacer una línea de captura, el Capturador irá sembrando una fila de plantas. Si el Pokémon se enreda en ellas, permanecerá atrapado un tiempo.
Eléctrico: Si toca la pantalla con el puntero, una chispa saltará en el terreno, de forma que el Pokémon queda paralizado y rellenas su barra de amistad.
Psíquico: Al hacer un círculo con el Capturador, aparecerá una onda psíquica, que luego puedes lanzar al Pokémon para paralizarlo y rellenar su barra de amistad.
Hielo: Funciona igual que la Poké Ayuda de tipo Acero, pero con una bola de nieve que, al lanzarla, congela al Pokémon, permitiéndote llenar su barra.
Dragón: Mantén pulsado el puntero en la pantalla para que la sombra generada sea cada vez mayor. Al levantar el puntero, caerá un meteorito que rellenará la barra de amistad de los Pokémon presentes. Realmente es una de las mejores ayudas de la lista.
Siniestro: Si rodeas con el Capturador un obstáculo del campo de captura, éste desaparecerá. Una manera rápida y eficaz para quitarse problemas de enmedio.

Aunque ninguno de estos Pokémon tenga habilidades de campo, podrás usar su Poké Ayuda en las capturas sin que luego huya. Sin embargo, ten en cuenta que no puedes recibir su ayuda siempre. Junto al indicador de energía del Capturador aparecerá un indicador de amistad del acompañante (5), cuida que no se gaste. Cada vez que rellenes las barras de amistad de los Pokémon que debas capturar, también se llenará la de tu acompañante. Cuando esté totalmente llena podrás usar su Poké Ayuda.



El acompañante puede llegar a ser muy importante, especialmente en las capturas más complicadas. Por ello debes elegir muy bien el momento de usar su Poké Ayuda, procurando tener siempre el indicador listo para ser usado en el momento clave. En general, el acompañante se debería utilizar en el caso de capturas complicadas, pero además siempre procurando que sea al inicio de la captura, pues en caso de alargarse más de lo necesario, la propia captura irá rellenando el indicador de amistad, y podrías usar la Poké Ayuda dos o más veces en la misma captura Pokémon.

Además, puedes tener varios acompañantes. Más tarde en la aventura entablarás amistad con otros Pokémon que querrán seguirte. En ese momento deberás elegir si seguir con el acompañante actual o cambiarlo por el nuevo. El que no sea elegido se irá a la Granja de Acompañantes (6), al sur de Pueblo Chicole, donde viven tus padres. Allí podrás volver a escogerle para irte de aventuras con él. Hay 17 Pokémon esperándote en Almia para ser tu acompañante, cada uno de los cuales te ayudará con cada una de las distintas Poké Ayudas anteriormente mencionadas, a excepción de la de recarga.



"Tunea" tu Capturador

Tras la graduación ya eres todo un Ranger. Ahora, en la Base Ranger te encomendarán diferentes Misiones, que son las que hacen avanzar la historia. Eso sí, también puedes realizar otras muchas misiones adicionales denominadas Recados. Según avances en la historia, nuevos Recados estarán disponibles. Simplemente comprueba el apartado Recados dentro del Menú del juego, y podrás ver quiénes te pueden ofrecer una

Pokéayudantes y su tipo de Poké Ayuda

STARLY
Tipo Volador

PACHIRISU
Tipo Eléctrico

MUNCHLAX
Tipo Normal

KRICKETOT
Tipo Bicho

CROAGUNK
Tipo Veneno

MIME JR.
Tipo Psíquico

CRANIDOS
Tipo Roca

SHIELDON
Tipo Acero

CHIMCHAR
Tipo Fuego

SNEASEL
Tipo Siniestro

SNOVER
Tipo Hielo

MISDREAVUS
Tipo Fantasma

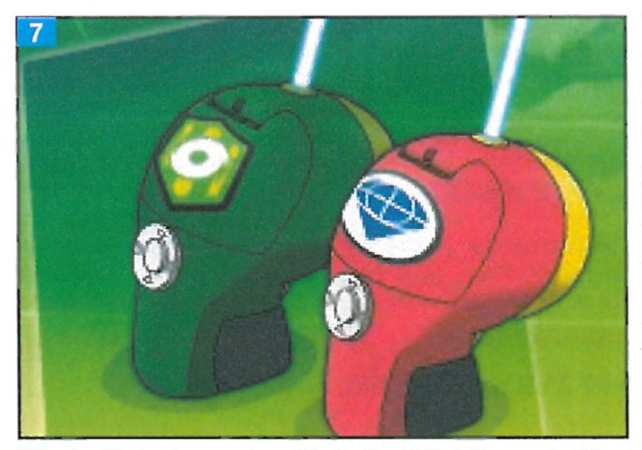
MACHOP
Tipo Lucha

PIPLUP
Tipo Agua

TURTWIG
Tipo Planta

HIPPOPOTAS
Tipo Tierra

GIBLE
Tipo Dragón



El Capturador escolar es verde y el Capturador oficial de Ranger, rojo. Sólo el último, el de Ranger, puede usar Poké ayudas, la radio o tarjetas de mejora.

de estas submisiones, así como su ubicación.

Si los realizas con éxito (8), los agradecidos vecinos de Almia te entregarán un obsequio. Además, algunos de los Pokémon que pueden ser acompañantes se obtienen precisamente cumpliendo determinados Recados. En el resto de casos, el obsequio será una tarjeta que sirve para mejorar el rendimiento de tu Capturador (7).

Existen varios tipos de mejoras, siendo la más común la inmunidad frente al daño. Estas mejoras harán que el daño que te pueda causar un Pokémon se reduzca en tres unidades. Otras mejoras son aún más interesantes, puesto que aumentan el tiempo de uso de las Poké Ayudas, hacen más larga o resistente la línea de captura, etc.

Siempre es bueno que controles el indicador de Recados en el Menú, ya que estas mejoras pueden llegar a ser imprescindibles para capturar a Pokémon escurridizos y rápidos como Gallade o Garchomp, con los que te encontrarás bien avanzado el juego.

Además, hay otros dos potenciadores, que se obtienen cumpliendo las Misiones de la historia principal: se trata de los acumuladores de energía. Una vez actualizado, el Capturador comenzará a acumular ener-



Recados

Aquí tienes los primeros 15 Recados que encontrarás en tu aventura por la extensa región de Almia:

Calma a Miltank:
¡Tu primer Recado! El pobre lechero no se atreve a ordeñar a su vaca ahora que su mujer se ha ido a hacer otras cosas... así que te toca calmar a Miltank. ¿Y cómo se consigue eso? ¡Pues, ¿cómo va a ser?! ¡Con el Capturador, muchacho! El agradecido lechero te dará una Defensa Planta al acabar.

Arreglando letreros:
La señal que hay al norte de Playa Céfiro ha quedado cubierta por una enorme roca y no resulta visible a los habitantes de Vetópolis. Un ciudadano se encargará de pedirte que destruyas esa roca. Pero, tranquilo, que te bastará con capturar alguno de los Graveler de la zona y usarlo. Al acabar te regalará una Defensa Siniestro.

A la rica miel:
Una anciana de Ventópolis te pide amablemente que le traigas un Combee del Bosque Vento... ¿serás capaz de negarte? No lo creo, una Defensa Eléctrico no viene mal. Seguro que estarás interesado.

Error de envío:
Hay unas cajas en el Bosque Vento y toca destruirlas, que afean el paisaje. Los Bidoof de la zona te pueden ayudar. A cambio, el señor te dará una Defensa Bicho.

El nene quiere un Lumineon:
Como luego nos va a regalar una Defensa Roca, decidimos ayudarle. Los Lumineon se encuentran en las aguas profundas, en la zona donde tuviste que perseguir al violento Sharpedo. Pues ahora toca perseguir otra vez a Sharpedo... y al Lumineon que le sigue.

Érase un Pokémon a una nariz pegado:
Un señor al oeste de Portópolis quiere ver a un Pokémon de gran nariz. En la Cueva Marina hay un Nosepass que nos valdrá. Llévaselo y, como premio, obtendrás una Defensa Tierra.

El ladronzuelo de comida:
Un chico en Bosque Vento te pide que captures al malvado Ambipom. El Ambipom se encuentra en la salida del oeste del Bosque Vento. Cuando se lo traigas al chico, éste te regalará una mejora de Poder Plus.

Darwinismo puro:
Un anciano que se encuentra cerca de la Base Ranger de Portópolis sueña con ver al Pokémon que más líneas evolutivas puede tener. Éste no es otro que Eevee, que se encuentra en la zona oeste de la ciudad. Tráeselo para que te regale una Defensa Acero.

Buscando a Oddish:
Un científico que se encuentra en el puente al norte de Portópolis te pide que le traigas un Oddish. Éstos se encuentran en la Carretera Unión, y debes desenterrarlos con la ayuda de un Pineco y su placaje. El regalo es una Defensa Fuego.

Limpieza en la Escuela:
La señora Amanda siempre ha cuidado de la Escuela Ranger, pero ahora se ve sobrepasada. Todo el patio se encuentra lleno de hojas de árboles que deberás quemar con la ayuda de Charmander. El premio es una mejora de Tiempo para las Poké Ayudas.

Bloqueo en Bosque Vento: El Sr. Bosquedal te mandará eliminar un par de troncos de árbol que bloquean los caminos del Bosque Vento. Usa a Roselia para el trabajo sucio y vuelve a por tu recompensa: Una mejora de Longitud de la línea de captura.

Pon un Cherrim en tu vida:
Una chica de la Carretera Unión te pedirá que le traigas un Cherrim. Tendrás que recorrerte los peligrosos acantilados hasta el final para encontrar al dichoso Cherrim. Tráeselo de vuelta y la generosa chica te dará una Defensa Fantasma.

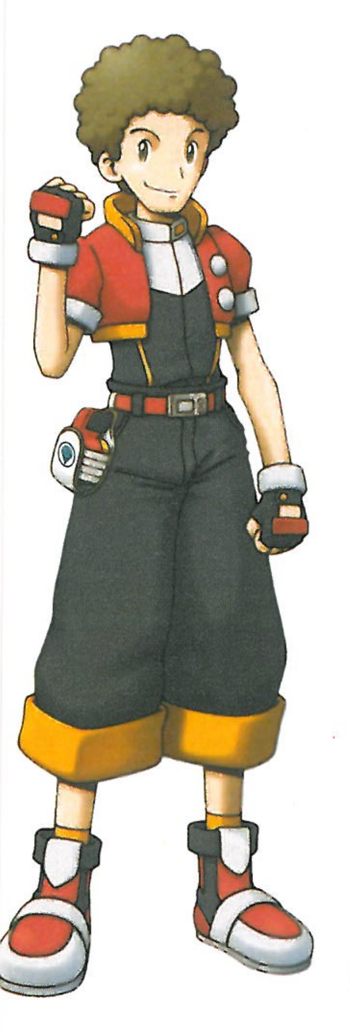
El último Pocalux:
Parece que algo raro pasa en el gran volcán de Almia. Debes ir hasta el final por la entrada de la izquierda, romper un par de cajas y enfrentarte a un rival con un Charmander. Luego vuelve al pueblo frente al volcán para reclamar tu mejora de Recuperación.

Muk-o-maníaco:
Un señor en la entrada del volcán quiere que le traigas un Muk, así que vuelve a meterte en el fondo de la cueva por la entrada de la izquierda. Luego soporta el olor de Muk hasta la entrada de vuelta y espera a que te regale una Defensa Veneno.

Buscando cuervos:
Una chica que se encuentra en el puente central de Portópolis te pedirá que le traigas dos Murkrow. Uno de ellos se encuentra en la azotea de un edificio al oeste de la ciudad, y otro en un jardín al este de la misma. Vuelve con ellos a por tu Defensa Hielo.

gía cuando mantengas el Disco Capturador quieto en el campo. Una vez hayas acumulado la suficiente energía, la línea de captura se volverá de un color arcoiris y podrá capturar a los Pokémon con mayor facilidad.

Por supuesto, todas estas posibilidades de mejora no estarán disponibles en tu Capturador escolar. Cuando consigas tu primer Capturador de Ranger podrás empezar a introducirle mejoras, pero las mejoras de más alto nivel, los potenciadores, están reservadas a los Capturadores de los Top Ranger. ¿Será verdad que hay un Capturador legendario capaz de "reavivar una lúz que ha estado inmersa en la oscuridad"? Pronto lo comprobarás.



WI-FI

Misiones para descargar en la CWF de Nintendo y sorpresas en Diamante y Perla

Nintendo DS ha significado, entre otras muchas cosas, una revolución en el mundo online. No en vano hablamos de la primera consola de la historia con conexión Wi-Fi. Juegos como «Mario Kart DS» o los anteriores «Pokémon» ha hecho un uso excelente de esta función ... y «Pokémon Ranger: Sombras de Almia» no iba a ser una excepción (2).





Comprueba la lista de descargas frecuentemente. Es posible que haya más descargas disponibles en el futuro. ¡Seguro que te llevas más de una alegría!

Nada más salir el juego, el pasado 21 de noviembre, y hasta el próximo 14 de febrero de 2009, podéis conectaros a la CWF de Nintendo (1), y descargar dos misiones adicionales. Aunque podrás hacerlo nada más empezar la partida, no podrás jugarlas hasta que no llegues a cierto punto de la historia. Ya que sólo tienes hasta el 14 de febrero, te recomendamos que lo hagas cuanto antes.

¡RECUPERA EL HUEVO DE MANAPHY!

Como su propio nombre indica, en esta primera misión deberás recuperar un Huevo de Manaphy. Ocurre lo siguiente: en Ventópolis un Happiny travieso que va comiendo bayas que encuentra en el suelo te termina por llevar a la playa, donde encuentras el Huevo de Manaphy en la orilla. Pero claro, no iba a ser tan fácil como cogerlo y llevártelo. Happiny coge el huevo y sale huyendo... por lo que tu misión será recuperarlo.



En el menú de inicio, selecciona la opción "Red Ranger" para conectarte a internet mediante Wi-Fi. Recuerda que tienes que tener un router Wi-Fi cerca.

¡RESCATA AL RIOLU SECUESTRADO!

En esta misión, deberás rescatar a un Riolu, que ha quedado atrapado en el tejado de la Escuela Ranger. Justo cuando va a bajar del tejado, aparecen dos miembros del equipo Pocalux, que se hacen con Riolu y te distraen mandándote dos Tangrowth. Tu misión será perseguirles y rescatar a Riolu.

Una vez hayas concluido estas misiones extra, no se acaban los regalos.

Prepárate, porque si cuentas con un juego de «Pokémon Diamante» o de «Pokémon Perla», y otra Nintendo DS, podrás descargarte una pequeña sorpresa en ellos. Podrás obtener un nuevo Huevo de Manaphy si superas la primera misión, del cual nacerá el legendario Manaphy. Como premio por rescatar a Riolu recibirás al propio Riolu, pero con un ataque exclusivo: Esfera Aural.

¿Y por qué termina la descarga el 14 de febrero? Pues porque quizá haya otras misiones secretas esperándote (3).



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡¡Uff! Este mes ha habido una avalancha de preguntas sobre movimientos, ataques y niveles de evolución de los Pokémon. He hecho un esfuerzo por recordar datos y he intentado ser lo más claro posible. Por eso, veréis las siguientes páginas llenas de tablas. Creo que es la mejor forma de responder a este tipo de preguntas. Venga, aquí volvemos con la Revista Pokémon.

¿CÓMO ES GIRATINA?

Hola profesor Oak, soy Carlos Delgado y tengo 11 años. Me gustaría que me respondiera estas preguntas y que las publique. Gracias.

1.-Tengo el Rojo Fuego, ¿se puede conseguir a Mew juntando un Mewtwo con un Ditto en la guardería? Tengo muchas dudas.
Es lógico que las tengas, Mew no puede aparecer como cría y además no evoluciona en Mewtwo, así que yo no perdería el tiempo, amigo entrenador.

2.- En el Esmeralda, ¿qué Pokéball me recomienda para capturar a Registeel?
Yo lo conseguí con una Ultraball, pero como ya he repetido en unas cuantas ocasiones, lo cierto es que termina siendo una cuestión de suerte. Lo mejor es que vayas alternando con varios tipos de bolas, y a ver en cuánto tiempo lo consigues.

3.- En el Perla, ¿se puede conseguir a un Unown de oro cuando tienes a todos los Unown y los ordenas en la caja?
Siento decirte que no.

Carlos Delgado.
Email.

EL VALLE ESCARPADO

Hola Profesor Oak. Me llamo Juan Ignacio. Es la primera vez que os escribo y me gustaría que me respondieras a estas preguntas.

1.- ¿Cuantos pisos tiene la Costa Escarpada?
Tiene 9 plantas más las cinco del paso Flanco.

2.- ¿Que ataques aprende Lapras en el rojo fuego?
Te las detallamos en el cuadro que hemos puesto justo aquí debajo. Hala, a echar un ojo.

Juan Ignacio Alcusa Martínez.
Valencia.

ATAQUES DE LAPRAS EN ROJO FUEGO

Ataque	Nivel
Pistola Agua	-
Gruñido	-
Canto	-
Neblina	7
Gope Cuerpo	13
Rayo Confuso	19
Canto Mortal	25
Rayo Hielo	31
Danza Lluvia	37
Velo Sagrado	43
Hidrobomba	49
Frío Polar	55

LOS ÚLTIMOS DOS POKéMON

Hola profesor OAK, tengo 10 años y es la primera vez que le escribo a su consultorio. Espero que me responda a las siguientes dudas sobre mis juegos.

PARA CAPTURAR A MEW EN «POKéMON RANGER», USA A SHEDINJA COMO AYUDANTE. HAZTE CON ÉL EN RELIQUIA SELVA. TE PONDRÁ LAS COSAS FÁCILES.

1.- Necesito completar la Pokédex de Sinnoh para seguir el juego de Pokémon Perla. Me faltan dos Pokémon, uno es un Drifloon y el otro está entre Snorlax y Riolu en la Pokédex. ¿Me puede decir dónde se pueden encontrar estos dos Pokémon?
No te preocupes, que eso lo podemos resolver en un periquete. Al primero puedes encontrarlo en el Valle Eólico, pero ten en cuenta un pequeño detalle: sólo puedes hacerlo los viernes. El otro que te falta en la lista es Unown, que puedes localizarlo en sus diferentes formas dentro de las Ruinas Sosiego. ¿Satisfecho?

Benjamín Hernández.
Email.

LA POKéDEX NACIONAL

Hola profesor Oak. Es la primera vez que escribo y tengo unas cuantas dudas sobre Pokémon. Ah, que no se me olvide. Me llamo David y tengo 9 años:

1.- Ya me queda poco para conseguir la Pokédex nacional, ¿me podría decir que Pokémon son y dónde se encuentran los números 46, 53, 65 y el 114 de la Pokédex de Sinnoh?
•El 46 es Wormadam y no aparece salvaje, evoluciona de Burmy al alcanzar el nivel 20 siempre que sea hembra.
•El 53 es Combee y puedes atraparlo en árboles de miel.
•El 65 es Drifloom y puedes encontrarlo en el Valle Eólico solo durante los viernes.
•El 114 es Unown, está dentro de las Ruinas Sosiego.

2.- ¿Cómo, cuándo y dónde puedo pasar Pokémon del Esmeralda al Diamante?

Cuando tengas la Pokédex nacional, dentro del Parque Combi. Una vez allí podrás elegir los Pokémon que quieras de tu cartucho Esmeralda y pasarlos al parque para poder capturarlos sin problemas.
Los pasarás con sus mismas características e incluso con un objeto si lo lleva encima.

3.- ¿Me podría decir a qué nivel aprende Uxie legado?
En el 76.

4.- ¿Dónde hay Unown?
Dentro de las Ruinas Sosiego, como ya sabrás.

David Sánchez Hernández.
Email.

LA MT28 EN ESMERALDA

Hola profesor Oak es la segunda vez que le escribo y me gustaría que me respondiera. Gracias, suerte con la revista.

1.- En el esmeralda, ¿en qué sitios se puede conseguir la MT28?
Está en la Ruta 114, en el interior de la casa que encontrarás al norte de la ruta.



RUTA 114. En esta ruta podrás conseguir la valiosa MT28.

2.- ¿Porqué es ahora tan pequeño el consultorio Pokémon?
¿Pequeño?, ¿te parecen poco estas cuatro páginas llenan de consultas y pantallas? Pero sí, tienes razón. Ahora que hemos vuelto a poner en marcha la Revista Pokémon, Oak tendrá espacio de sobra para contestar a todas vuestras dudas. Que no veáis la lata que daba cada vez que recortábamos sus páginas.

Cristian Jesús Macías Santana.
Tenerife.

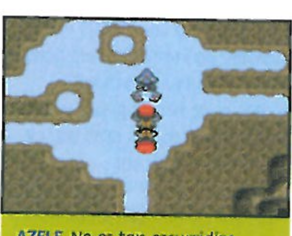
LAS MEJORES POKÉBALLS

Hola, me llamo Mehdi y tengo 9 años. Estoy triste puesto que esta es la novena carta y nunca me respondió. Bueno, allá van las preguntas.

1.- ¿Cuándo llegarán a España Pokémon Ranger 2 y Pokémon Perla y diamante 2?
Pues no te pongas triste que ya estoy respondiéndote. Pokémon Ranger 2: Sombras de Almia puedes comprarlo ya mismo si vas a una tienda. Pokémon Perla y diamante 2 no habrá. Saldrá una versión nueva llamada (Platino) pero de momento no hay fecha para nuestro país y seguramente salga el año que viene.


SOBRAS DE ALMIA. Ranger 2 pondrá de nuevo de moda las funciones del Capturador.

2. ¿Que pokéball es mejor para capturar a Mesprit, Uxie y Azelf?
Mejor, mejor, en realidad no hay ninguna... puedes atraparlos con cualquiera. Lo cierto es que depende más de la suerte que del tipo de PokéBall. Lo mejor es que intentes con todos los tipos cambiando a cada momento.


AZELF. No es tan escurridizo como parece en un principio, aunque tampoco lo atraparás a la primera...

Mehdi Rihawi
Email.

BUSCO A SPIRITOMB

Hola Profesor Oak, me encantaría que me respondiera a unas preguntas. Ya llevo muchas cartas pero ninguna las ha publicado. Allá van:

1.- ¿Cómo se consigue a Spiritomb? (Ya tengo la Piedra Espíritu).
Si ya tienes esa piedra podrás abrir la torre de la Ruta 209. A continuación tendrás que hablar con 32 personas en el subterráneo usando la función inalámbrica de la consola. Cuando lo hayas hecho, regresa a la torre de la ruta 209 para que aparezca. Recuerda que en el subterráneo no puedes conectarte vía Wi-Fi.

Abraham García Torres.
Email.

POKéMON INCIAL DE COLORINES

1.- ¿Es cierto que si lo intentas mucho en los juegos, como por ejemplo Pokémon Perla, te puede salir el Pokémon inicial en Shiny?
Te pueden salir Pokémon de colores extraños, pero el inicial no. Ese Pokémon sólo aparece una vez en el juego.

Alejandro Gómez Molinero.
Email.

CAPTURAR A MEW EN RANGER

Hola, he mandado dos cartas pero no me las ha contestado, a ver si me responde a estas preguntas.

1.- En Ranger, ¿cuál es la mejor forma de capturar a Mew?
La mejor forma es usar un Shedinja como ayudante. Puedes encontrarlo en la Reliquia Selva.

2.- En Battle Revolution, ¿se puede evolucionar Pokémon?
No.

3.- Le ha gustado la "peli" del desafío de Darkrai? A mi sí.
No me ha parecido la mejor de todas, pero a mi es que me gustan todas las de Pokémon.


MEW. La mejor forma de atraparle es usar la Poké-Ayuda de Shedinja.

Mario Llorente.
Email.

¿DÓNDE ESTÁ WORMADAM?

Hola pokemaniakos me llamo Sergio y tengo un gran problema.

1.- Mi problema consiste en queno encuentro un Wormadam.
Lo solución a tu problema es conseguir un Burmy en los árboles de miel y después lo evoluciones. Wormadam aparece al alcanzar el nivel 20 pero recuerda que solamente si el Burmy es hembra.

Sergio.
Email.

DESPUÉS DE COMPLETAR LOS JUEGOS...

Hola profesor, tengo las siguientes dudas:

1.- Cuando consiga las 8 medallas de gimnasio, ¿adónde tengo que ir?
Podrás visitar nuevas zonas, como el parque Combi, la Vieja Mansión, la Isla Plenilunio, podrás regresas a la Calle Victoria... todavía queda mucho por hacer, entrenador, aunque lo mejor es que primero completes la Pokédex para conseguir la Pokédex Nacional.

2.- En Pokémon Mundo Misterioso 2, ¿qué pasa cuando vences a Palkia?
Que podrás acceder a los territorios especiales, sigue completando misiones secundarias y entrando

en los territorios que te aparezcan nuevos para poder ir descubriendo más territorios.

3.- ¿Es muy difícil pasar la liga Pokémon en Pokémon Diamante?
Depende de tu equipo Pokémon, si está bien entrenado y compensado te resultará "chupado"... y si no, pues entrénalo mejor subiendo el nivel e intenta compensar el equipo con el tipo de Pokémon que te falte.

4.- ¿Qué ataques puede aprender Infernape?
Mejor te lo contamos en un recuadro como el que tienes justo aquí debajo. Nos permite explicártelo mucho mejor.

ATAQUES DE INFERNAPE

Ataque	Nivel
Mazazo	1
Placaje	1
Refugio	1
Absorber	1
Hoja Afilada	1
Refugio	5
Absorber	9
Hoja Afilada	13
Maldición	17
Mordisco	22
Megaagotar	27
Terremoto	32
Drenadoras	33
Síntesis	39
Triturar	45
Gigadrenado	51
Lluevehojas	57

5.- ¿Es difícil vencer a los 3 líderes del equipo Galaxia con un Infernape?
No es difícil siempre que tu Infernape tenga un buen nivel (entre 45-50) y un buen equipo de apoyo.

6.- ¿Qué Pokémon tienen ellos?
Ceres: Bronzor, Skuntank, Goliat.
Saturno: Kadabra, Toxicroak, Bronzor.
Venus: Golabt, Purugly, Bronzor.

Laura.
Email.

NO TENGO LA MO FUERZA

Estimados amigos. Soy Fran, tengo siete años y aficionado a Pokémon desde los cinco. Compro habitualmente la revista Pokémon. Me gustaría que me resolvieran una cuestión.

1.- En Pokémon Diamante me pasé la sexta medalla y no me han dado el MT fuerza. No lo tengo y no sé qué hacer para conseguirlo. Me pueden decir cómo obtenerlo. Esperando su respuesta, muchas gracias y saludos.
Puedes encontrarla dentro de la Torre Perdida en la Ruta 209. La torre tiene 5 pisos llenos de rivales. Si consigues subir al piso superior, encontrarás a dos personajes que te la entregan si los vences.

Fran.
Email.



MO FUERZA. Búscala dentro de la Torre Perdida en la Ruta 209.

EVOLUCIÓN DE RIOLU

¡Hola Profesor! Es la primera vez que escribo. Me gustaría que me respondiera algunas dudas. Muchas gracias.

1.- ¿Cómo evoluciona Riolu?
Cuando alcanza un nivel óptimo de amistad entre las 4 de la mañana y las 8 de la tarde.

2.- ¿Se puede conseguir a Mewtwo en Perla?
Sólo si lo transfieres desde Game Boy Advance a través del parque Compi.

3.- ¿Se puede conseguir Cyndaquil, Totodile y Chicorita en Perla?
Sólo de la misma forma que te hemos explicado para Mewtwo. Es decir, transferirlo desde la edición de Game Boy.

Pol Vidal
Barcelona

DEOXYS Y MANAPHY

Hola profesor, es la primera vez que escribo me llamo Ismael, tengo 11 años y vivo en Las Palmas de Gran Canaria y ahora, si no le importa, quiero que me responda a unas preguntas.

1.- ¿Cómo se consigue el huevo de Manaphy en Pokémon Ranger? En anteriores revistas dijo que había que poner algo...
Tienes que poner el código correcto C58f t3WTVn79 en el apartado correspondiente que aparece si pulsas R, X e Izquierda al mismo tiempo (ojo, porque tienes que hacerlo en las misiones Red Ranger).

2.- ¿Cómo se consigue a Deoxys? Un amigo mío me dice que se consigue sin eventos en Pokémon diamante
Sólo si lo transfieres desde el parque Compi. NO hay manera de conseguirlo sin conectar un cartucho de GBA que lo tenga.

Ismael Gallar Caballero.
Email.

LA MANSIÓN FORTUNY

Hola profesor, ¿todo bien por ahí? Me llamo Jaime, tengo 13 años y es la primera vez que os escribo. Gracias por publicar mi email y contestar a mis preguntas.

1.- ¿Por qué las criadas de la mansión de Fortuny no me dejan pasar a las salas laterales?
Porque no te has limpiado los pies al entrar y luego son ellas las que tienen que limpiar ahí.

2.- ¿Sacarán algún juego nuevo de la DS de Pokémon que no sea de la saga "Pokémon Mundo Misterioso"?
Acaba de salir Pokémon Ranger: Sombras de Almia. No es del estilo de Mundo Misterioso, es una aventura más variada en su desarrollo aunque no tan largo. Y pronto saldrá Platino.

Jaime Tostado Sánchez.
Email.

ATAQUES DE PORYGON

Hola profesor, me llamo Jesús Álvarez, tengo 10 años y espero que resuelva mis dudas sobre Pokémon.

1.- Profesor, ¿cuales son los ataques de Porygon, Porygon 2 y Porygon-Z?

ATAQUES DE PORYGON

Ataque	Nivel
Conversión 2	1
Placaje	1
Conversión	1
Afilar	1
Psicorrayo	7
Agilidad	12
Recuperación	18
Levitón	23
Doble Rayo	29
Reciclaje	34
Chispazo	40
Fijar Blanco	45
Triataque	51
Capa Mágica	56
Electrocañón	62

ATAQUES DE PORYGON 2

Ataque	Nivel
Conversión 2	1
Placaje	1
Conversión	1
Rizo Defensa	1
Psicorrayo	7
Agilidad	12
Recuperación	18
Levitón	23
Doble Rayo	29
Reciclaje	34
Chispazo	40
Fijar Blanco	45
Triataque	51
Capa Mágica	56
Electrocañón	62
Hiperrayo	67

2.- ¿Que Pokémon inicial me recomendaría para Platino?
¡¡¡Pero si no ha salido todavía!!!

4.- ¿A qué nivel aprende Heatran Lluvia Ignea? Al 96.

5.- ¿Volverá la revista Pokémon?
Tus deseos son órdenes.

Jesús Álvarez Higueruela.
Email.

ATAQUES DE PORYGON Z	
Ataque	Nivel
Conversión 2	1
Placaje	1
Conversión	1
Maquinación	1
Psicorrayo	7
Agilidad	12
Recuperación	18
Levitón	23
Doble Rayo	29
Embargo	34
Chispazo	40
Fijar Blanco	45
Triataque	51
Capa Mágica	56
Electrocañón	62
Hiperrayo	67

POKéMON EXCLUSIVOS DEL PARQUE COMPI

¡Hola Prof. Oak! Me llamo Javier Gómez-Martinho, vivo en Madrid y tengo 11 años. Soy un gran fan de la revista y me la compro todos los meses. Es la sexta vez que les escribo y todavía no me han contestado. Me haría mucha ilusión que me respondieran en la próxima revista. Espero que publique mis preguntas y mi más sincera enhorabuena por la revista. Mis preguntas son las siguientes:

1.- ¿Qué Pokémon sólo se consiguen por el parque Compi?
Los Pokémon que te decimos a continuación no aparecen en Perla y Diamante nada más que usando el parque compi:
Articuno, Cyndaquil, Lugia, Registee, Bayleaf, Deoxys, Marshtomp, Sceptile, Blastoise, Entei, Meganium, Squirtle, Blaziken, Feraligator, Mew, Suicune, Bulbasaur, Groovyle, Mewtwo, Swampert, Celebi, Groudon, Moltres, Torchic, Charizard, Ho-Oh, Mudkip, Totodile, Charmander, Ivysaur, Quilava, Treecko, Charmeleon, Jirachi, Raikou, Typhlosion, Chikorita, Kyogre, Rayquaza, Venusaur, Combusken, Latias, Regiice, Wartortle, Croconaw, Latios, Regirock, Zapdos


PARQUE COMPI. Hay Pokémon que sólo podrás conseguir desde este lugar del juego.

2.- En revistas anteriores he leído algo de una habilidad llamada "Recogida". ¿En qué consiste y dónde se consigue?
Esta habilidad la tienen algunos Pokémon de manera innata, no hay manera de conseguirla para un Pokémon, o nace con ella o no la tiene. El Pokémon que tenga esta habilidad puede encontrar objetos por el mapa en determinados sitios. Por ejemplo puede ser que te aparezca un objeto al pulsar el botón A sobre una roca, pero si no llevas un Pokémon con esta habilidad no te saldrá nada.

3.- ¿Qué relación hay entre el Pokémon ranch y el Pokémon perla y diamante?
Puedes dejar en el rancho tus Pokémon de Diamante y Perla para verlos en tres dimensiones, ¿no te parece una chulada?

5. Y para terminar, ¿hay alguna forma de conseguir que Elekid tenga el electrizador sin capturarlo con el truco de las entradas GBA?
No, ese es el único método.

Javier Gómez-Martinho González.
Email.

EVOLUCIÓN DE MISDREAVUS Y CHATOT

Hola me llamo Sebastián soy de Madrid, me compro siempre vuestra revista, soy fan de Pokémon desde los 6 años, y me gustaría que me contestaseis a estas dudillas que tengo a cerca del juego Pokémon diamante. Gracias por todo, y seguid haciendo esta revista.

1.- ¿Cómo puedo conseguir a las evoluciones de Eevee.
Vaporeon: con una Piedra Agua.
Flareon: con una Piedra de Fuego.
Jolteon: con una Piedra Trueno.
Espeon: Por amistad con su entrenador, de día en Rubí o Zafiro.
Umbreon: Por amistad con su entrenador, de noche en Rubí o Zafiro.
Leafeon: Subiendo de nivel junto a la roca del Bosque Vetusto.
Glaceon: Cuando sube de nivel junto a la roca de la ruta 217.

2.- ¿En qué nivel evoluciona Misdreavus?
No evoluciona por nivel, evoluciona con la piedra noche.

3.- ¿Tiene Chatot alguna evolución?
No, éste ni por nivel ni con objeto ni nada. Lástima, ¿verdad?

Sebastián González Pinar.
Email.

BUSCANDO EL BOSQUE MISTERIOSO

Me gustaría saber donde está el bosque Misterioso, no logro encontrarlo y me sería de mucha ayuda. Gracias profesor Oak.
Nombre y pregunta concisos... Este territorio es el primero que aparece después de ver los títulos de crédito, así que tendrás que completar la Torre del Tiempo para poder acceder a él.

JV.
Email

PASAR LA RUTA 224

Hola profesor. Me llamo Alejandro y tengo unas preguntas que quisiera que me las contesten, espero que las publiquen. La revista es chulísima.

1.- ¿Qué se tiene que conseguir para pasar a la Ruta 224?
Sólo puedes llegar a esa ruta después de haber completado la Liga Pokémon. Se llega atravesando la Calle Victoria. Pero si te refieres a si hay algo detrás de la roca que se ve al final del camino, entonces te diré que no se puede pasar. Ahí se esconde un secreto del que no se sabe nada por el momento.

PARA LLEGAR A LA RUTA 224, TIENES QUE COMPLETAR LA LIGA POKéMON. ATRAVESANDO LA CALLE VICTORIA. Y NO HAY NADA TRAS LA ROCA AL FINAL DEL CAMINO...

2.- ¿Dónde se consigue el Larvitar?
Puedes conseguirlo en la Ruta 207 con el Poké-radar, pero solamente en la edición Diamante.

3.- Tengo un amigo que dice que ha conseguido a Darkrai sin ningún objeto de evento Pokémon, ¿es cierto?
Lo puede haber cambiado por otro Pokémon... Y si no, debes saber que este Pokémon ha sido "distribuido" en el evento de Moviplaya. Si lo ha conseguido de otra manera, no es una forma legal de conseguirlo y debes tener en cuenta que puede dañar su tarjeta de juego.


DARKRAI. La única manera de conseguirlo es en eventos de Nintendo...o que alguien que lo tenga te lo intercambie...

4.- ¿Hay más de un Lucario en el juego?
No aparece salvaje en este juego.

5.- ¿Hay una segunda master que te regalan?
No.

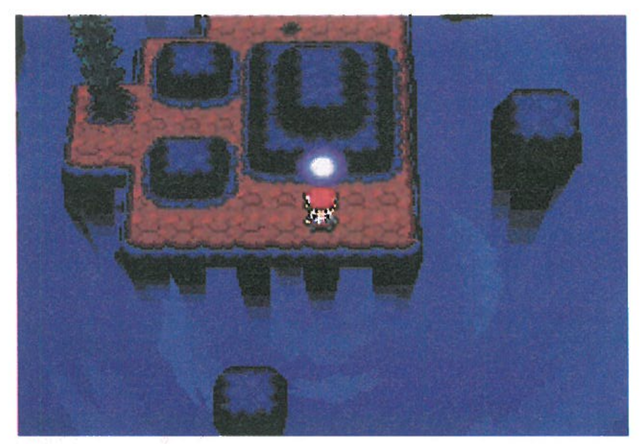
Alejandro López
Email.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK

ASÍ SERÁ EL PRÓXIMO ÉXITO POKéMON

Descubrimos el nuevo «Pokémon Platino»

Dos años después de las ediciones Diamante y Perla, el pasado septiembre salió a la luz en Japón la ya tradicional "tercera" versión de la saga: «Pokémon Edición Platino».



▲ *Estas son las primeras imágenes que salen a la luz del nuevo mundo inverso. Aquí la gravedad sigue sus propias normas... confía en tu instinto.*



▲ *Entre las novedades de Platino, toma nota del "vestuario" del entrenador. Ahora es traje de color azulado con mochila de color platino.*

Lejos de caer en el tópico de que las terceras partes nunca fueron buenas, este juego trae consigo muchas novedades que harán las delicias de todo tipo de jugadores. Incluso si ya has jugado a Diamante y Perla, o tienes cientos de horas de juego, o has descubierto todos sus secretos y completado la PokéDex Nacional, la nueva edición Platino no dejará de tener bastantes alicientes.

Una nueva historia...

Quienes disfrutan de un buen guión mientras entrenan a sus Pokémon, en la edición Platino podrán protagonizar una historia diferente a la de Diamante y Perla. Una historia que te llevará a las profundidades de un mundo oscuro y desconocido, y que revelará los aún más grandiosos planes del Equipo Galaxia. En particular, conoceremos un mundo en que operan fuerzas negativas, un mundo en el reverso de Sinnoh, donde la gravedad sigue sus propias reglas. En este mundo reina Giratina, que revelará una nueva y poderosa transformación: su forma original.

Pero una nueva historia no lo es todo. Las historias se acaban. Un juego de Pokémon no se acaba mientras tú no quieras que se acabe. De ello son muy conscientes los creadores de esta saga, Game Freak, y por ello han incluido novedades que alcanzan aspectos tan importantes como nuevos movimientos que tus Pokémon pueden aprender, especialmente gracias a la multitud de nuevos tutores de

ESTRENAN DISEÑO

UN NUEVO POKé-RELOJ



Con el nuevo Poké-reloj podrás ir a tu función favorita más rápidamente. Por ejemplo, no habrá que dar tantas vueltas para poder usar el Poké-radar, con los caros Pokémon shiny...



▲ ¡La nueva forma de Giratina es muy poderosa! Es una auténtica fuerza oscura esperando a desatarse contra tu equipo… y el mundo.



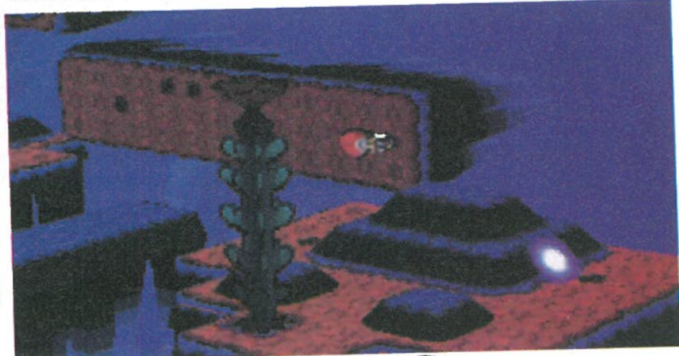
▲ Como en todo Pokémon, Platino incluye hasta tres tutores de movimientos.

◀ Cuántas caras conocidas en esta cafetería… ¿querrán estos líderes volver a luchar conmigo?

▼ Al entrar en el nuevo mundo, todos los caminos aparecerán bloqueados. Tranquilo, hay muchas sorpresas esperándote…



▲ Estos personajes serán algunas de las novedades excitantes que encontraremos en el juego. Hay multitud de misterios por resolver.



¡¡Pondrás a prueba tus habilidades de combate en el nuevo Frente de Batalla!!

movimientos que hacen su aparición en Sinnoh; también nuevas oportunidades de luchar contra viejos (y no tan viejos) rivales; una mejorada experiencia Wi-Fi, con nuevos mini-juegos y utilidades para la batalla como la nueva Grabadora de Batallas, que te permitirá grabar tus mejores batallas y compartirlas con el resto del mundo. Quien sabe, puede que una de tus duras batallas termine siendo un éxito a nivel mundial…

El Frente de Batalla

Pero el aspecto que más destacará del juego es la vuelta del Frente de Batalla. Para quienes ya jugaron ▶



ESTE CIENTÍFICO ▶ es uno de los nuevos personajes que vienen a investigar el cambio de clima en Sinnoh.

◀ **EL AGENTE** 'Handsome' tratará de desbaratar los planes del Equipo Galaxia.



¡Así han dejado el Gimnasio Rocavelo! Ante todo recuerda, a un gimnasio vienen a luchar tus Pokémon... no tú. Que no se te pase por alto.



El mayordomo te preguntará tras cada batalla si quieres sanar a tus Pokémon, darles un objeto, mirar el equipo rival... ¡y mucho más!



Los combates serán muy cortos en el Escenario de Batalla... pero ¡cuidado! el juego te puede jugar una mala pasada con los tipos dobles...



Fíjate bien en el equipo del rival, te ayudará a decidir tu estrategia al elegir qué tipo de efectos quieres para la batalla.

a Pokémon Edición Esmeralda, esta idea no resultará exactamente nueva. Pero pese a su idéntico nombre, el nuevo parque de atracciones de Sinnoh tiene sus diferencias con el de Hoenn. En él podremos disfrutar de la tradicional Torre de Batalla, con sus batallas simples y sencillas. Pero otros edificios aguardan a ser descubiertos y conquistados, edificios cuyas batallas distan con mucho de ser las normales. Te avanzamos detalles de todos ellos.

En la Factoría Batalla, ya presente en Esmeralda, deberás elegir tres Pokémon de alquiler al empezar, e ir derrotando rivales mientras mejoras tu equipo al quedarte con uno de los Pokémon del último rival derrotado.

En el Escenario de Batalla sólo podrás usar uno de tus Pokémon, pero también podrás elegir el tipo del Pokémon contra el que te quieres enfrentar en la siguiente batalla (¡cuidado! el juego te puede jugar una mala pasada con los tipos dobles...).

En la Ruleta de Batalla, deberás elegir qué efectos quieres que estén presentes en el combate desde el inicio... siempre viene bien que el rival empiece con todo su equipo envenenado... pero eso mismo seguro que piensa el rival.

Por último, en el Castillo de Batalla, la supervivencia será la clave, pues tu equipo Pokémon no se recuperará tras las batallas, y deberás conseguir esta curación u otras ventajas usando los Puntos Castillo que te dan al final de cada batalla... ¿curar a mis Pokémon o poder ver los ataques del equipo rival?

Otras muchas novedades nos esperan en esta nueva edición de Pokémon (echa un vistazo al cuadro de abajo). Pero no todas las historias se disfrutan si es otro quien las cuenta. Por ello debemos dejaros con la miel en los labios, rogándoos que esperéis unos meses, y que vayáis entrenando a vuestros Pokémon mientras tanto. En Nintendo Acción seguiremos al tanto de todo lo que ocurra.

Novedades "Platino"

- **Nuevo mundo Inverso.** Donde podremos encontrar a Giratina en su forma original.
- **Nueva Torre de Batalla:** Que ha pasado a ser una zona de batalla con 5 edificios.
- **Los gimnasios se han remodelado:** Y nos esperan nuevas misiones y puzles.
- **Novedades Pokémon:** Giratina original, Shaymin en forma Celestial, los Regis, Porygon...
- **Nuevo edificio Wi-Fi:** El edificio GTS ha sido mejorado hasta convertirse en una Terminal Global de comunicaciones.
- **Nuevos minijuegos Wi-Fi:** Al menos tres, pero espera más.



